



Ideensammlung zum spielerischen Entdecken kommunikativer Möglichkeiten mit der App **MetaTalkDE**

Sammlung zusammengestellt von Katharina Heinze

Mehr zu MetaTalkDE unter <http://www.metacom-symbole.de/apps/metatalkde.html>

Metacom-Symbole ©Annette Kitzinger

Bei den Spielideen geht es um das **freudvolle Erkunden** der App Metatalk.

Das Kind soll in der Interaktion mit einem oder mehreren SpielpartnerInnen **aktiv** sein können, **möglichst fehlerfrei** agieren und erfahren, dass es „sprechend“ etwas **bewirken** kann.

Der Reiz der Spiele ist die **Wiederholbarkeit** und die **Einfachheit**.

Da die Sammlung vor allem für noch unerfahrene NutzerInnen gedacht ist, benötigt man für die Spiele schwerpunktmäßig nur **eine Seite** und noch nicht das „Springen“ zwischen Seiten.

Möglichst **jede Äußerung** des Kindes sollte eine Reaktion und ein „**Mehr an Miteinander**“ bewirken.

Die erwachsenen MitspielerInnen nutzen im Spiel möglichst oft ebenfalls die Kommunikationshilfe und zeigen dem Kind durch das eigene Tun (**Modeling**), wie es kommunizieren/ auswählen/ etwas löschen/ zur Startseite oder zu einer Unterkategorie gelangen kann.

Entdeckungsmöglichkeiten durch die Spiele:

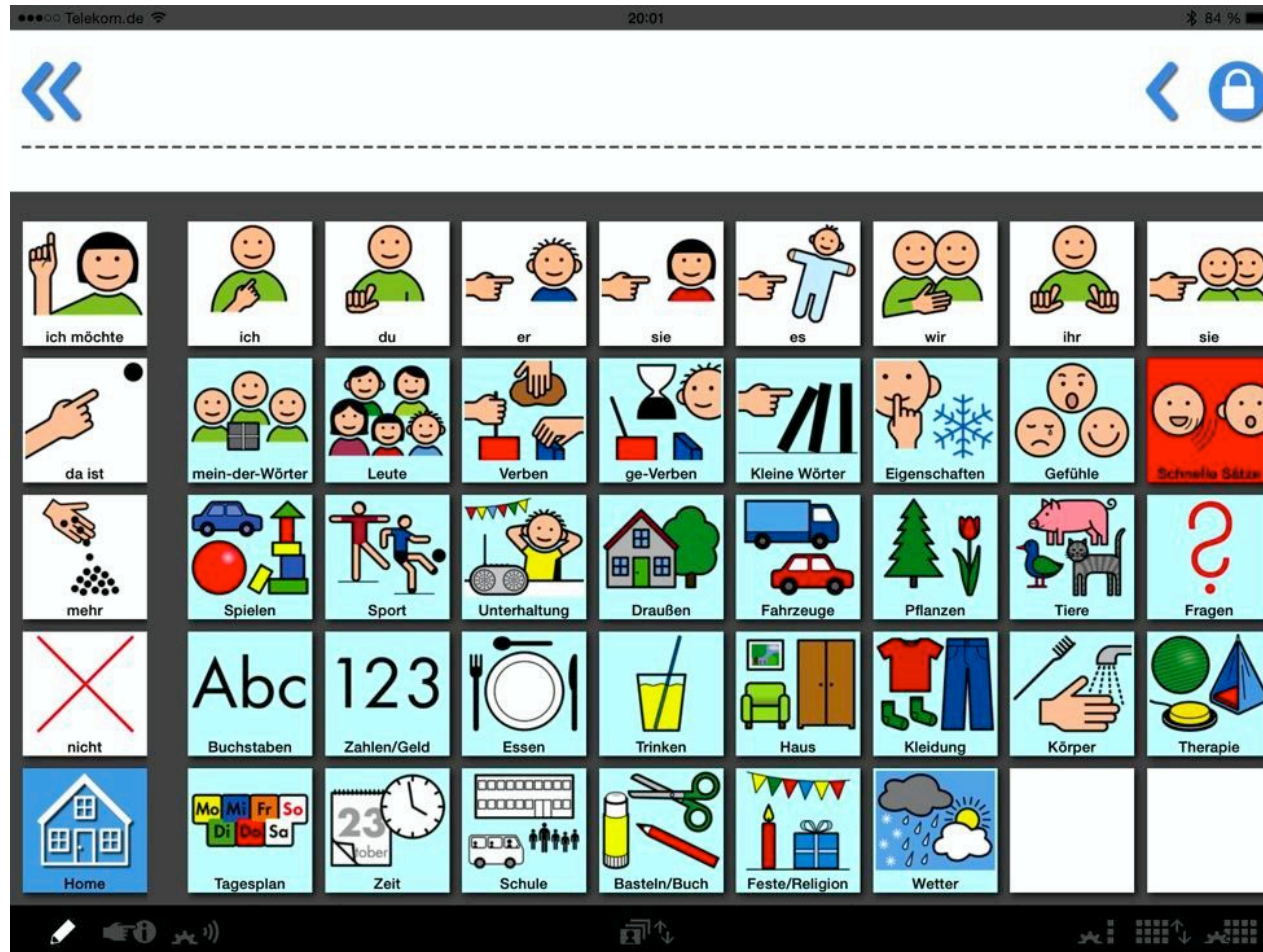
- Selbstwirksamkeit: Ich löse etwas aus, ich kann die anderen beeinflussen.
- Kommunikation macht Spaß!
- Teilhabe an gemeinsamer Aktion und an Unterrichtssituationen
- Anbahnung einfacher Rollenspiele
- Einführen in die Talker-Struktur
- Wortschatzerweiterung (Körperteile, Tiere, Fahrzeuge, Möbel usw.)

Erster Teil: Spiele, die nur das **Auswählen einzelner Felder** erfordern

Zweiter Teil: Spiele, die das **Kombinieren von Tasten/ Begriffen** erfordern



Besonders gut für Gruppensituationen geeignet



Startseite 5x9

Wichtiger Hinweis:

Vor dem Spielen in den allg. Einstellungen folgende Veränderung vornehmen: Nach Tastendruck... **auf der Seite bleiben**



Oder jeweils auf der entsprechenden Seite die **Schlosstaste** (Feststelltaste) betätigen



Name des Spiels
MetaTalk-Seiten

Spielidee

**Einstellungen/
 Beachten**

**Zusätzliche
 Medien**

Bestimmer-Spiel
Verben-Seite 1 und 2



Das Kind nennt ein Verb, die anderen MitspielerInnen „spielen“ das Verb pantomimisch.

Erweiterungen:

„du weinst“
 „ich reite, ihr reitet; wir reiten“

Gut in Zweiersituation, aber auch sehr gut in der Gruppe spielbar



Verben, die nicht gut gespielt werden können (*dürfen, sollen, werden*) evtl. vorher unsichtbar machen, um erfolgreiche Kommunikation zu gewährleisten

Aktive Mitspieler mit viel Engagement 😊

„Wenn du glücklich bist...“
Gefühle



Das Kind benennt das Gefühl, das in der nächsten Strophe besungen werden soll.

Steigerung:
Während des Singens werden Pausen gelassen, und das Kind fügt das entsprechende Wort ein (ist dann nicht mehr fehlerfrei)



Die Felder der vier Grundemotionen evtl. in einer Farbe einfärben

Evtl. Musikinstrument zur Liedbegleitung

„Schimpf-Gespräch“
Schnelle Sätze → Sätze 3



Wer kann am besten meckern?

Gesprächspartner finden die lustigsten Schimpfwörter

„Blöde Kuh“ – „Selber“
„Das darf doch nicht wahr sein“ –
„Ich sag nichts ohne meinen Anwalt“

Erweiterung:
Verknüpfungen wie
„Ich habe“ „keinen Bock“
„Das ist“ „doch“ „total“ „bescheuert“

Evtl. noch weitere „kreative“ Schimpfwörter einfügen

Evtl. Schimpfwörter-Buch oder -Spiel erstellen

Schütt- und Löffelspiel

Haus → Küche



Kind, das gern mit Reis/ Kirschkernen u. ä. schüttet und löffelt, und SpielpartnerIn haben eine (oder für jeden eine) Kiste/ Wanne mit Schüttmaterial vor sich, aber keine weiteren Gegenstände

Durch Benennen der benötigten Teile (Löffel, Schüssel, Sieb, Topf, Messbecher, Kanne, Glas usw.) erhalten die Spielpartner die benannten Gegenstände und können so ihre Spielmöglichkeiten erweitern

Erweiterung:

„Ich möchte“ „Löffel“/ „Kanne“...

Erweiterung:

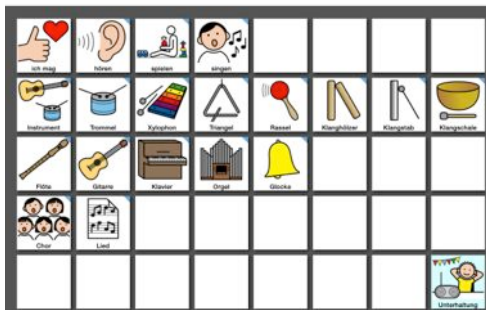
Tischlein deck dich – Tisch decken mit Ansagen u. ä.

Evtl. Wort-Auswahl begrenzen, damit das Kind am Anfang auf jeden Fall die benötigten Teile erhält und nicht ständig Tasten drückt, für die es nichts erhalten kann (*Kühlschrank, grillen*)

Küchenutensilien; Kirschkern- oder Erbsenwanne o. ä.

Instrumente spielen

Unterhaltung → Musik



Das Kind wählt aus, mit welchem Instrument Musik gemacht werden soll

Erweiterung: das Kind nennt eine Folge von Instrumenten, die dann in dieser Reihenfolge gespielt werden

Erweiterung: zusätzlich wird angegeben, wie das Instrument gespielt werden soll: schnell, langsam, laut, leise

- Weitere Instrumente einfügen, ggf. die unsichtbar machen, die aktuell nicht vorhanden sind, um Erfolg zu sichern
- evtl. Tasten laut/leise, schnell/ langsam einfügen

Unterschiedliche Instrumente

„Onkel Paul wohnt auf dem Land“

Tiere 1



Das Kind bestimmt, welches Tier als nächstes besungen wird

Onkel Paul wohnt auf dem Land,
hia-hia-ho
Sein Schwein, das ist uns wohlbe-
kannt, hia-hia-ho.
Und das "uik-uik" hier, und das "uik-
uik" da, hier "uik", da "uik", überall
das "uik-uik", Hier wuff da wuff, da
wuff, überall das wuff-wuff. Onkel
Paul wohnt auf dem Land, hia-hia-
ho.



Evtl. Tiere, die nicht zum Bauernhof gehören bzw. keine Geräusche machen, unsichtbar machen

Buch für das Lied erstellen, evtl Schleichtiere zum Mitspielen

Rollenspiel BEIM FRISEUR

Körper



Kind bestimmt, was gemacht werden soll (Haare waschen, föhnen, eincremen, ein Zopf, zwei Zöpfe, kämmen...), der Mitspieler führt aus (entweder pantomimisch oder mit echter Creme, echtem Föhn...)

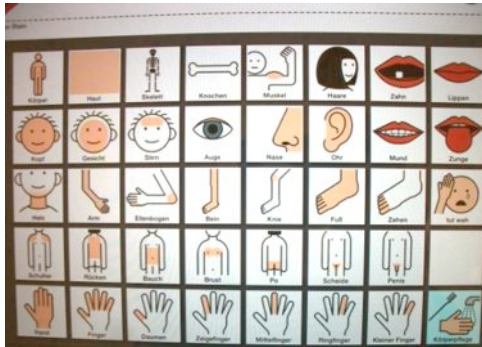
- **Erweiterung:** Buch „Meine Haare“ auf www.metacom-symbole.de → Downloads

Ggf. Auswahl begrenzen, wichtige Wörter ergänzen (Haarspange, Haarreifen)

Spiegel, Föhn, Kamm, Creme, Haargummis, Spangen etc.

Körperteile aufwecken

Körper → Körperteile



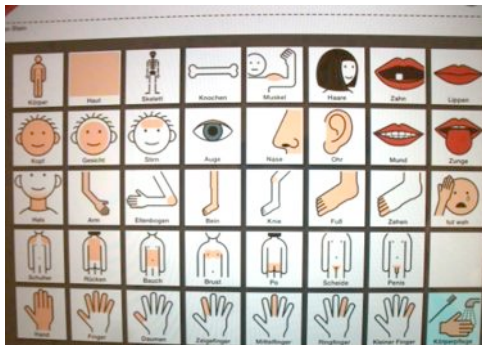
Das Kind nennt ein Körperteil, das alle Mitspieler daraufhin an sich selbst „aufwecken“, also reiben/ massieren/ schütteln



Evtl. Auswahl begrenzen

Massier mich!

Körper → Körperteile



Das Kind nennt ein Körperteil, das daraufhin vom Spielpartner mit einem Igelball o. ä. massiert wird

Gut geeignet, um gelenkte Spielsituationen zwischen zwei Kindern anzuregen (auf vorsichtige Ausführung achten)

Unbedingt vorher die Tasten der Geschlechtsteile ausblenden, um keine Grenzüberschreitungen zu provozieren

Evtl. Felder für „Das mag ich“

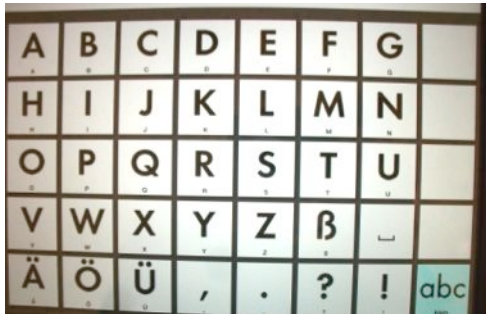
„Das mag ich nicht“/

„Stopp“ einfügen

Igelball, Massagehandschuh o.ä.

Buchstaben erkunden

Buchstabenseite



Kind nennt einen Laut und die entsprechende Seite in einem ABC-Buch wird vorgelesen; ein passender Reim oder Zungenbrecher genannt

Oder: Kind nennt einen Buchstaben, zu dem die anderen Kinder die Lautgebärde zeigen oder Wörter finden müssen



Lautnamen müssen vorher aufgenommen werden

oder auf www.metacom-symbole.de

→ Downloads
als fertige Seite herunterladen

ABC-Bücher, Verben-ABC bei GoTalk-Now, Anlautseiten bei GoTalk-Now, Anlautreime, Zungenbrecher etc.

„Gib mir fünf“

Zahlen-Seite



Kind nennt eine Zahl und bekommt entsprechend viele Gummibärchen/Liebesperlen/ Muggelsteine... - bei mehreren Mitspielern: wer hat zum Schluss die meisten?

Auch schön: Kind nennt eine Zahl und entsprechend oft werden gemeinsam Aktionen ausgeführt: dem Kind in die Hand klatschen, es anstupsen, mit den Füßen stampfen, klatschen

Erweiterung mit Kombinationen:

„Gib mir“ „zwei“

„Ich hab mehr“

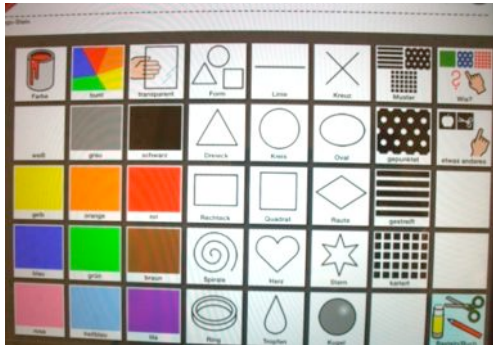
Evtl. höhere Zahlen unsichtbar machen oder die Zahlen von 1-10 einfärben

Evtl. einfügen:
„Gib mir“
„Ich hab mehr“
„Gewonnen“

Muggelsteine, Aufkleber, Gummibärchen, Liebesperlen o.ä.

Aktive Mitspieler

„Grün ja grün sind alle meine Kleider“



Singen in der Gruppe oder in Zwei-ersituation, Kind nennt die Farbe der nächsten Strophe

Grün ja grün sind alle meine Kleider, grün ja grün ist alles was ich hab. Darum lieb ich alles was so grün ist, weil mein Schatz ein Förster/Jäger ist...

Erweiterung:
Während des Singens werden Pausen gelassen, und das Kind fügt das entsprechende Wort ein (ist dann nicht mehr fehlerfrei)



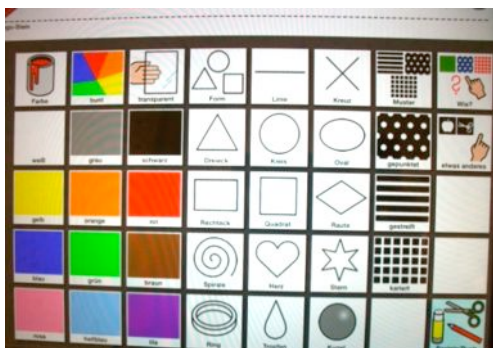
Evtl. Felder für Formen und Muster ausblenden

Berufe-Buch mit entsprechenden Farben/Strophen anlegen

Evtl. Instrument

„Ich sehe was, was du nicht siehst“

Basteln/Buch → Farben



Das Kind wählt die Farbe des Gegenstandes aus, der von den anderen MitspielerInnen gesucht werden soll

Mit eingefügter Taste „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist...“ und Farbauswahl kann eine einfache **Kombination aus zwei Tasten** eine aktive Spielteilhabe ermöglichen



Felder einfügen:

Ein Feld:

„Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist“

Oder Aussage in mehrere Felder unterteilen, um Kombinationen anzuregen

**„Auf die Plätze – fertig – los“
Sport 2**



Kind gibt Kommando fürs Aufräumen, fürs Hinsetzen, Loslaufen, Abschreiben von der Tafel etc. und kann dann sagen, wer erster war

In verschiedensten Situationen einsetzbar

Oder bei „Schnelle Sätze“ eine Taste mit kompletter Aussage: „Auf die Plätze, fertig, los!“ anlegen



Ggf. Benötigte Felder farblich einfärben, andere unsichtbar machen, um Seite übersichtlicher zu gestalten

Evtl. erst mit einfacherer Oberfläche bei GoTalkNow spielen, dann Transfer

Evtl. zweite Person, die die Startklappe/ Arme schlägt

Fantasie-Geschichten erzählen

Spiele → Fantasie



Geschichtensätze werden vom Spielpartner begonnen, Kind sucht jeweils aus, wie es weitergeht

„Es war einmal... „eine Hexe/ eine Prinzessin“ etc.)

Die lebte... „im Schloss/ im Zelt/ im Wald“

Sie war „gut/ böse/ stark“

Da traf sie... usw.

Wichtige Figuren wie Pippi Langstrumpf und für das Kind wichtige Figuren (SpongeBob; Micky Maus) vorher noch einfügen

Erzählbücher in Go-Talk-Now und in ausgedruckter Form als Klettbuch vorher oder parallel; Geschichte des Kindes aufschreiben/ mit Bildern aufkleben → macht das Wieder-Erzählen möglich

Mit dem Talker lesen

Buchstabenseite
(Laute aufnehmen)



Wortkarten zum aktuellen Buchstaben oder Thema (oder lustige Quatschwörter), Reimwörter etc. vorgeben; Kind tippt das Wort ab, kann dann das fertige Wort „vorlesen“

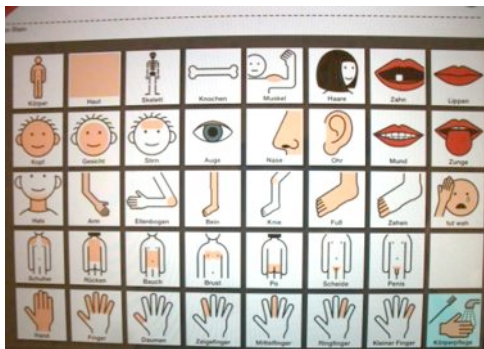
Das Kind mit dem Talker ist anderen Kindern voraus: kann sich auf diese Weise jedes geschriebene Wort selbst erschließen!!

Lautnamen der Buchstaben müssen vorher aufgenommen oder heruntergeladen werden

Wortkarten, Kleine Bücher mit je einem Wort oder kurzen Sätzen

Körpermagnet/ Körperkleber

Körper → Körperteile



Kind gibt Kommandos, welche Körperteile jeweils aneinander „kleben“ sollen: Hand an Ohr, Ellenbogen an Knie..., die anderen Kinder führen das aus, dann Wechsel



Taste „an“/ „klebt an“ einfügen

Klipp-Klapp-Buch anlegen, wenn dem Kind eigene Ideen schwer fallen

Rollenspiel ARZT

Körper → Arztbesuch



Entweder die Puppe ist krank und wird verarztet oder ein Mitspieler ist Arzt, der andere der Patient
Arzt fragt: „Wie geht es dir?“
Patient antwortet: „Mir tut etwas weh. Ich habe Bauchschmerzen“ o.ä.

Arzt kann Pflaster, Spritze Kühlpad o. ä. verordnen, Patient kann zustimmen oder ablehnen

Felder einfügen:

„Ich bin“
„Ich habe“
Evtl. auch „Guten Tag“

Seite unbedingt anpassen an das vorhandene Spielmaterial

Evtl. Puppe

Arztkoffer, Arztkittel mit Verbandszeug, Pflaster usw.

Rollenspiel BABY

Leute → Baby



Babypuppe kann versorgt werden, Vorgänge können benannt und handelnd umgesetzt werden

„Baby“ „weint“
„Ich möchte Baby füttern“

Felder einfügen, mit denen das Baby direkt angesprochen werden kann, wie:

„Hallo Baby“
„Ich singe dir was vor“
„Hast du Hunger?“

Babypuppe, Kinderwagen, Zubehör

Rollenspiel EINKAUFEN

Essen (und → Mittagessen → Obst → Snacks)



Kaufmannsladenspiel, Kind kommt zum Einkaufen, wählt aus, was es möchte

„Ich möchte Brot. Was kostet das?“
 „Ich möchte“ „Käse“ „und“ „Salami“

Felder einfügen:
 „Guten Tag“
 „Was kostet das?“

Evtl. Seite „Einkaufen“ anpassen

Verbindung mit „Schnelle Sätze“ zeigen, um „Guten Tag“, „danke“, „bitte“ usw. ins Spiel einzubringen

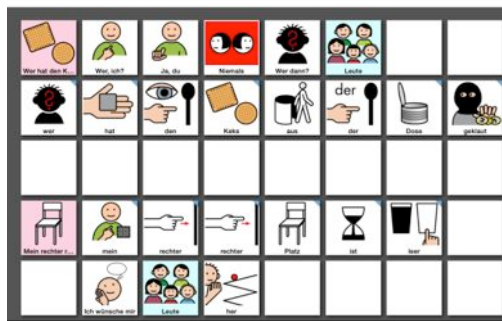
Kaufmannsladenzubehör, Einkaufskorb, Geld usw.

Ideen für selbst erstellte Seiten für Gruppenspiele

Wer hat den Keks aus der Dose geklaut

Mein rechter, rechter Platz ist leer

Spielen → Gruppenspiele



Kind muss mehrere Tasten in der richtigen Reihenfolge betätigen, um Sätze für Sprachspiele zu bilden und an Gruppenaktivitäten teilnehmen



Satzbildung kann angebahnt, das Reagieren an der richtigen Stelle geübt werden.

Benötigte Tasten für die gewünschten Spiele müssen vorher erstellt werden (oder das Finden der benötigten Wörter in der Talker-Struktur gezeigt werden)

Gruppe, Stuhlkreis